DEELDO

DAVIDE MOLINO

HOT RULES

2-6 | 10-20 | 18+

TAP TO SELECT LANGUAGE

Soon on gamefound

DELTA DREAMS

REGOLAMENTO

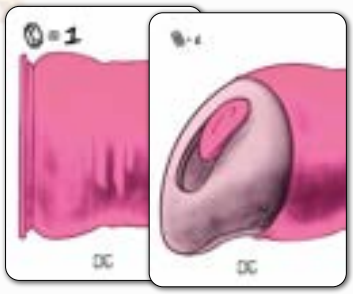
2-6 10-20 18+

Soon on gamefound

COMPRALO SUBITO

CONTENUTO DEL GIOCO

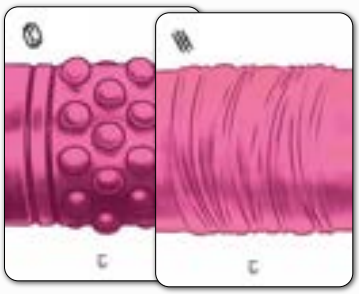
All’interno del gioco troverai un mazzo di 55 carte così suddiviso:



2x

2x

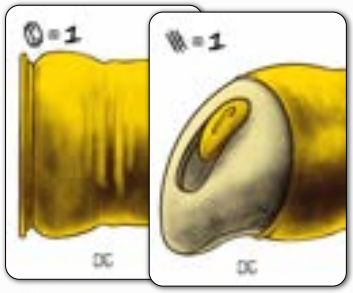
3x



1x

1x

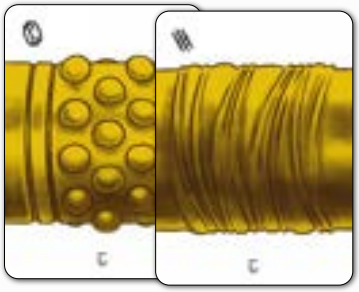
2x



2x

2x

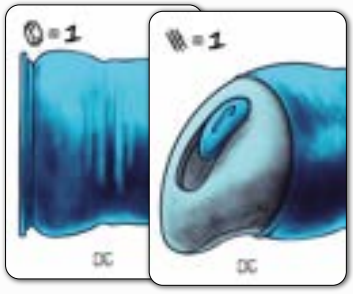
3x



1x

1x

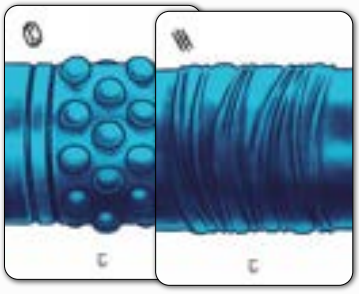
2x



2x

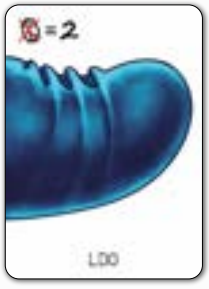
2x

3x

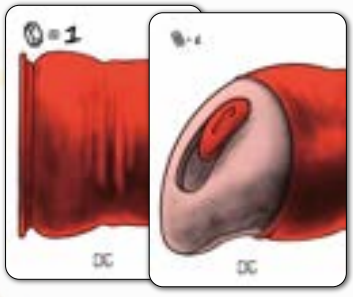


1x

1x



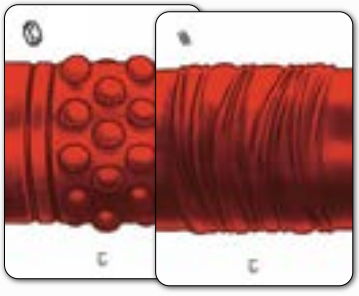
2x



2x

2x

3x



1x

1x

2x

PREPARAZIONE AL GIOCO

- Determinare casualmente il giocatore che distribuirà le carte.
- Quest'ultimo dovrà mescolare il mazzo e distribuire **3 carte** ad ogni giocatore in senso antiorario. Il giocatore alla sua destra sarà il primo di turno.

TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco di ogni giocatore si svolge in **3 fasi**:

In questa prima fase del turno il giocatore può fare una tra queste azioni:

- Pescare **2 carte** dalla cima del mazzo.
- Prendere **tutte le carte** di un colore a scelta dagli scarti, se presenti.

Dopo aver pescato il giocatore può decidere di mettere a terra un qualsiasi numero di carte. Se decide di non giocare nessuna carta, passa alla fase successiva.

A questo punto il giocatore deve obbligatoriamente scartare una carta per finire il suo turno.

Gli scarti vanno posti a faccia in su davanti al mazzo di gioco.

Quando il mazzo di gioco finisce, mescolare gli scarti presenti per formare un nuovo mazzo di gioco. Se non sono presenti scarti a terra per formare un nuovo mazzo, il gioco finisce.

Nessun giocatore può avere **più di 4 carte** in mano alla fine del proprio turno, quindi le carte in eccesso dovranno essere scartate.

TIPI DI CARTE

In Deeldo esistono 3 tipi di carte differenti:

- **Base**, ha in basso la scritta: DE
- **Centrale**, ha in basso la scritta: E
- **Finale**, ha in basso la scritta: LDO

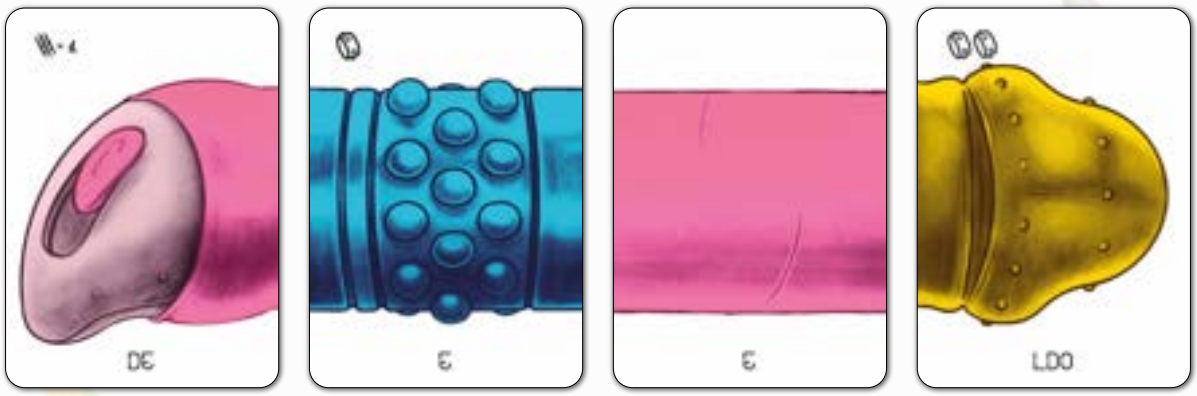
Ognuna di queste carte è presente in diverse forme e colori.

CREAZIONE DEI DEELDO

La creazione deve seguire i seguenti punti:

- La costruzione di un Deeldo deve partire sempre dalla base.
- Un Deeldo è considerato "finito" solo quando possiede una base, almeno una parte centrale e un finale.
- Ogni Deeldo può avere solo una base e un finale.
- Si possono giocare un massimo di 2 basi (per completare un massimo di 2 Deeldo differenti).
- Si possono aggiungere un numero qualsiasi di parti centrali per creare così diverse lunghezze e combinazioni di Deeldo.
- Non si possono aggiungere carte ad un Deeldo finito; il Deeldo si considera finito solo quando gli viene aggiunta la parte finale.
- Le carte giocate non possono essere in alcun modo modificate o spostate.

Esempio di Deeldo completo:



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore completa 2 Deeldo, ogni altro giocatore finisce il proprio turno prima di passare al conteggio dei punti. Il gioco finisce anche quando termina il mazzo di carte e non sono presenti scarti a terra per formare un nuovo mazzo.

Condizioni di Vittoria

Vince il giocatore che a fine partita ha ottenuto più punti.

In caso di parità vince il giocatore con il Deeldo più lungo.
In caso di un'ulteriore parità vince il giocatore che ha giocato più carte dello stesso colore all'interno dei suoi Deeldo completi.

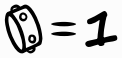
Conteggio dei Punti

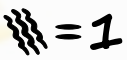
- Il Deeldo vale **1 punto** per ogni carta che lo compone.
- Un Deeldo composto da tutte carte dello stesso colore prende **2 punti** extra.
- Un Deeldo composto da 4 carte, tutte di colori differenti prende **2 punti** extra.
- Inoltre, tramite i simboli presenti su alcune carte potrai ottenere altri punti bonus.

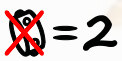
Simboli punti bonus

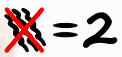
Simbolo borchia

Simbolo vibrazione


Il Deeldo vale 1 punto aggiuntivo per ogni simbolo borchia al suo interno. *Il simbolo sulle carte base non costituisce punteggio.*


Il Deeldo vale 1 punto aggiuntivo per ogni simbolo vibrazione al suo interno. *Il simbolo sulle carte base non non costituisce punteggio.*


Il Deeldo vale 2 punti aggiuntivi se non ci sono simboli borchia.

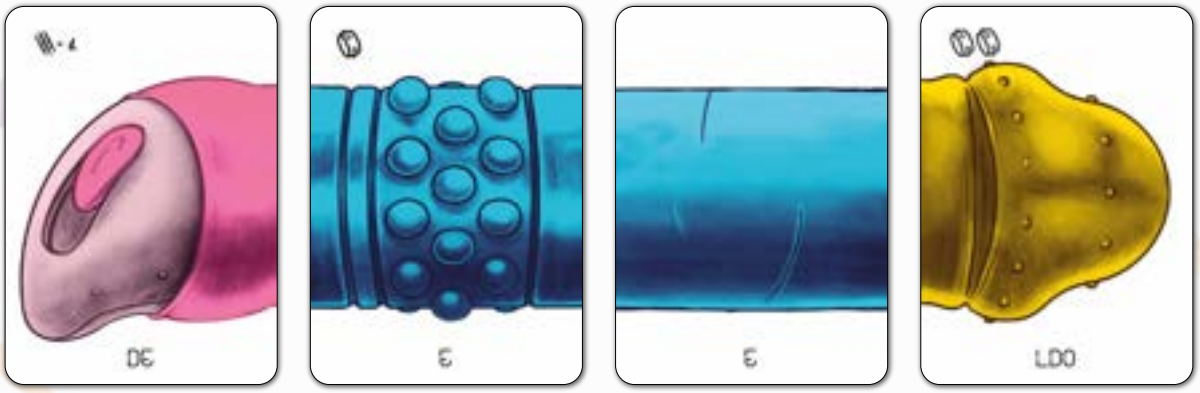

Il Deeldo vale 2 punti aggiuntivi se non ci sono simboli vibrazione.

ESEMPI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Prendiamo come esempio il seguente Deeldo e vediamo come calcolare il suo valore di punteggio.

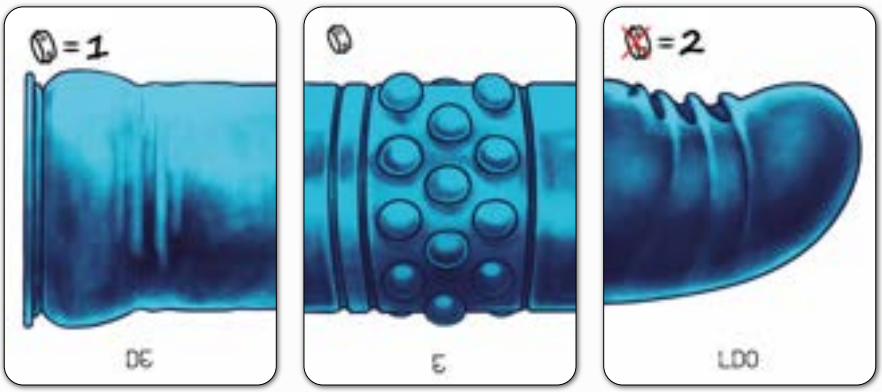
Come prima cosa contiamo da quante carte è costituito il Deeldo, in questo caso 4 pezzi, quindi partiamo da un punteggio base di **4 punti**.

Vediamo adesso se ci sono icone che indicano poteri speciali.
La base di questo Deeldo ha un ***simbolo vibrazione*** =1 . Questo vuol dire che se all'interno del Deeldo dovessero esserci altre carte con il ***simbolo vibrazione*** aggiungeremo 1 punto in più per ogni simbolo. Non essendoci nessun altro simbolo vibrazione non dovremmo aggiungere punti bonus.
Quindi questo Deeldo **vale 4 punti**.



Calcoliamo adesso il punteggio di un altro Deeldo.

Questo Deeldo è composto da 3 carte, quindi partiamo con un punteggio base di **3 punti**. Siccome è composto da tutte carte dello stesso colore aggiungiamo **2 punti extra**. Sulla base di questo Deeldo è presente un ***simbolo borchia*** =1, avendo nella parte centrale una carta con il ***simbolo borchia*** aggiungiamo **1 punto** extra.
Quindi il punteggio di questo Deeldo è di **6 punti**.

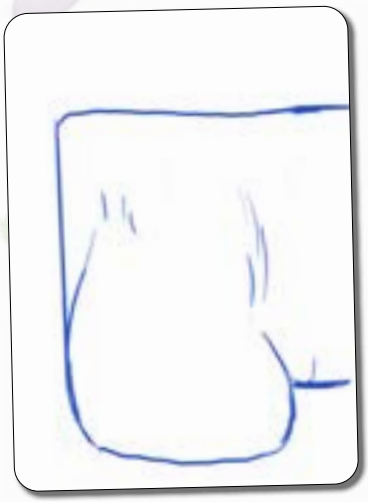


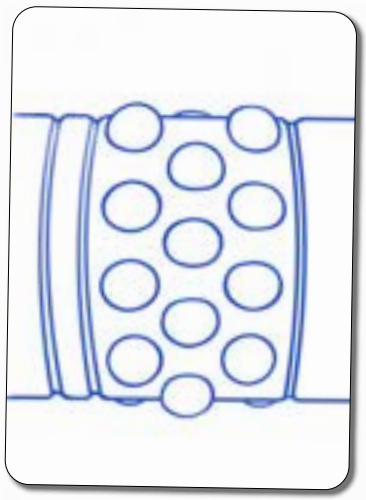
MAKE YOUR DEELDO

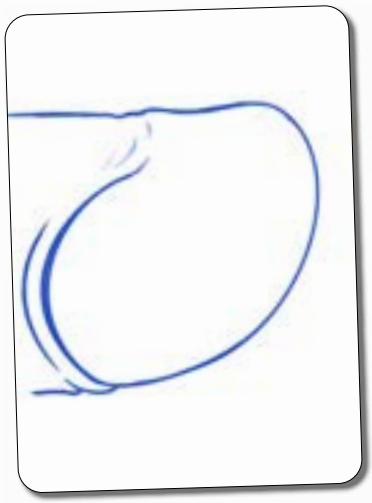
Prendi penna, pennarelli, le 3 carte bianche nel mazzo e disegna i tuoi personali pezzi di Deeldo.

Niente rende magica una serata più che vedere un Deeldo la cui testa è la faccia di un amico.

Buon divertimento.







DELTA DREAMS

RULES

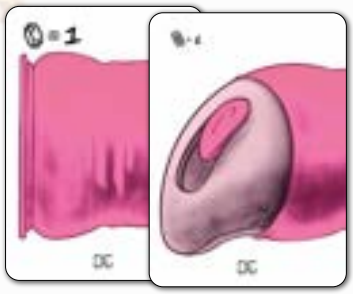
2-6 10-20 18+

Soon on gamefound

BUY IT NOW

GAME COMPONENTS

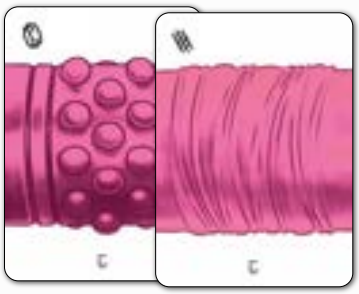
Each deck is made up of 55 cards, subdivided like so:



2x

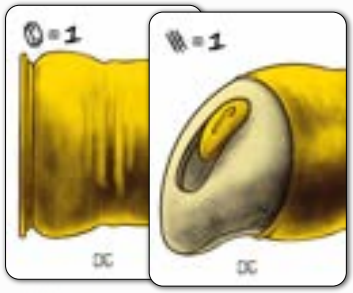
2x

3x



1x 1x

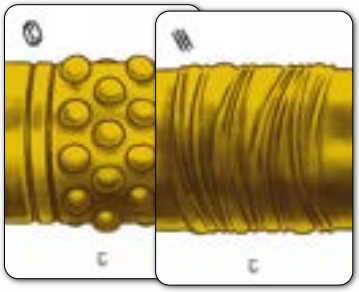
2x



2x

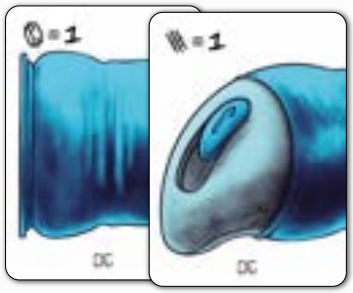
2x

3x



1x 1x

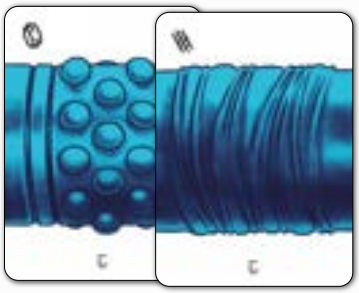
2x



2x

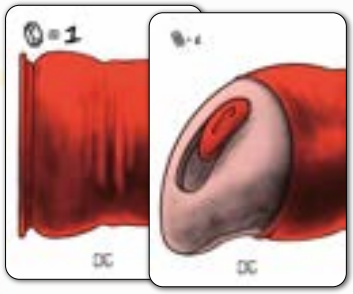
2x

3x



1x 1x

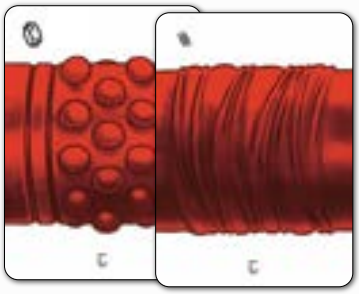
2x



2x

2x

3x



1x 1x

2x

GAME SETUP

- Randomly choose which player will deal the cards.
- This player will have to shuffle the deck and deal **3 cards** to each player counterclockwise. The player on their right will be the first to play in the current game.

TURN ORDER

Every turn is made by **3 steps**:

In the first step, the player may choose to perform one of the following actions:

- Draw **2 cards** from the top of the deck.
- Name a color and draw **every card matching that color** from the discard pile.

In the second step, the player may put any number of cards in play. Should the player choose not to play any card, they will still proceed with the following step.

The third and final step is discard: the player must now discard one card to pass their turn.
Discarded cards have to be put face up in front of the deck.
When the deck has been depleted, the dealer will have to shuffle all of the discarded cards to create a new deck. If there are no face-up discarded cards, the game ends.

Players may not hold **more than 4 cards in their hands** at the end of their turn. Every exceeding card has to be discarded in order to pass the turn.

TIPES OF CARDS

There are 3 different types of cards in Deeldo:

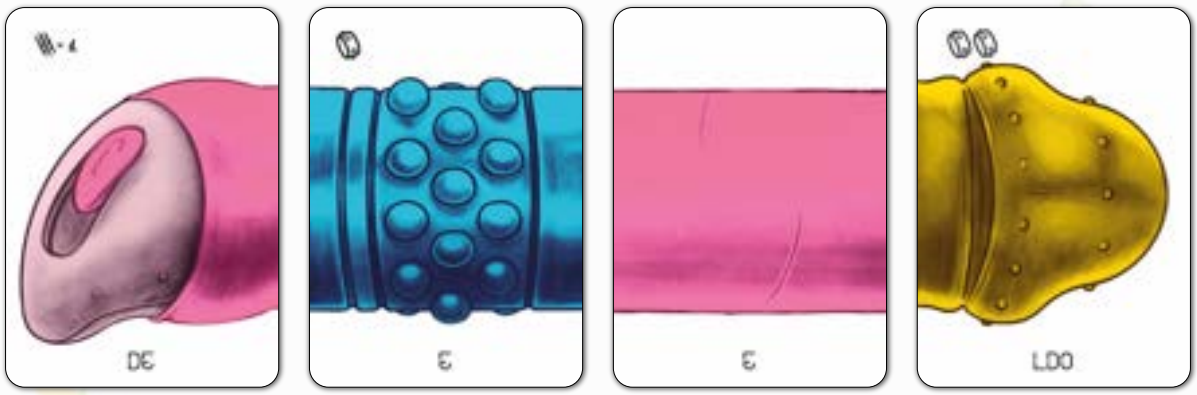
- **Base**, marked with a "DE" in the bottom
- **Body**, marked with a "E" in the bottom
- **Tip**, marked with a "LDO" in the bottom

Each of these cards is featured in different shapes and colors.

DEELDO BUILDING

- The building of a Deeldo must respect the following rules:
- The Deeldo must always start with a Base.
- The Deeldo is only considered “completed” when it features a Base, a Body and a Tip.
- The Deeldo may only have one Base and one Tip.
- Each player may only play up to 3 Bases (to complete max 2 different Deeldos).
- Players may add any number of Body parts, in order to create different combinations and lengths of Deeldos.
- Players may not add cards to a completed Deeldo; the Deeldo is only considered finished once the Tip part has been added.
- Once a card has been played, it may not be moved or modified in any way.

Example of a complete Deeldo:



END OF GAME

The game is over once a player has completed their second Deeldo. Every other player may play for another turn before calculating the score. The game may also end once the deck has been depleted and there are no discarded cards to create a new deck.

Victory Conditions

The player with the highest score is the winner.

In case of a draw, the player with the longest Deeldo will be the winner.

In case of another draw, the player with the most cards of a single color will be the winner instead.

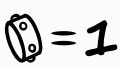
Calculating the Score

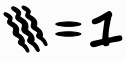
- Each completed Deeldo grants **1 point** for each card it is composed of.
- A Deeldo that is composed only of cards of the same color is worth **2 extra points**.
- A Deeldo composed of exactly 4 cards, each of a different color, is worth **2 extra points**.
- Furthermore, you will gain additional points with bonus symbols that are present on some cards.

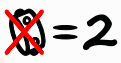
Bonus Points Symbols

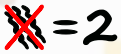
Stud Symbol

Vibration Symbol


The Deeldo is worth 1 additional point for each Stud symbol in it. *The symbol on the Base card itself does not grant additional points.*


The Deeldo is worth 1 additional point for each Vibration symbol in it. *The symbol on the Base card itself does not grant additional points.*


The Deeldo is worth 2 additional points if there are no Stud symbols.


The Deeldo is worth 2 additional points if there are no Vibration symbols.

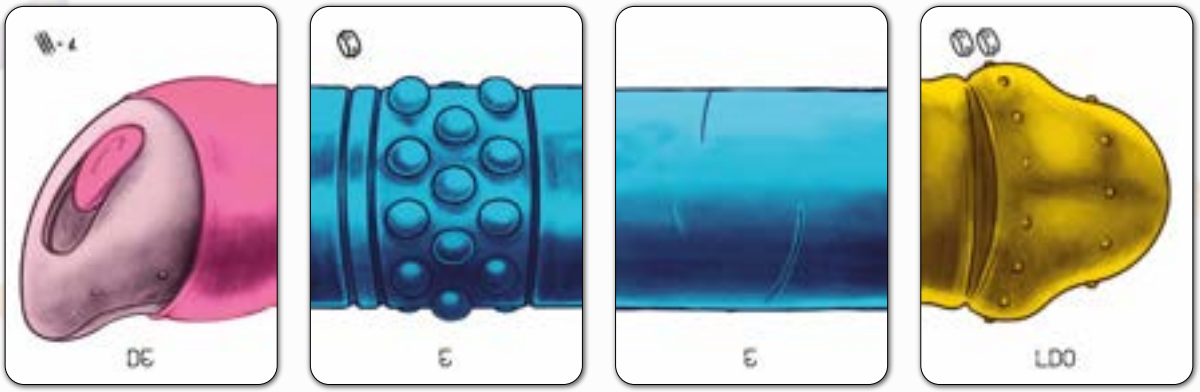
Point Calculation Examples

Let's take the following Deeldo as an example and let's see how to determine its score.

Firstly, let's count how many cards compose this Deeldo. In this case, it is composed of 4 cards, so we'll start with a base score of **4 points.**

Let's now see if there are symbols that indicate special interactions.The base of this Deeldo has a ***Vibration symbol*** =1. This means that if there are any matching ***symbols*** in it, the Deeldo will be worth **1 point** more for each of them. Since there are no matching symbols, we will not be awarded with any additional points.

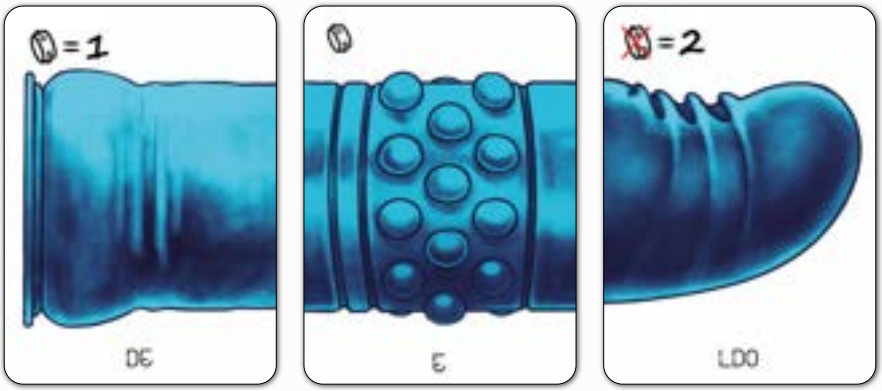
In conclusion, this Deeldo is worth **4 points.**



Let's now calculate the score of another Deeldo.

This Deeldo is composed of 3 Cards, so we'll start with a base score of **3 points.** Since it is composed of cards of the same color, we will receive **2 extra points**. On this Deeldo's Base, there is a ***Stud Symbol*** =1, and since there is a matching ***Stud Symbol*** in the Body card, we will receive **1 extra point.**

In conclusion, this Deeldo is worth **6 points**.

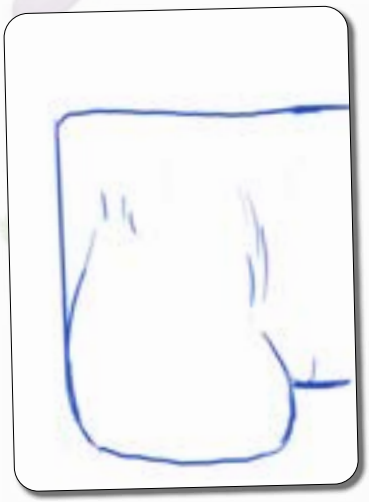


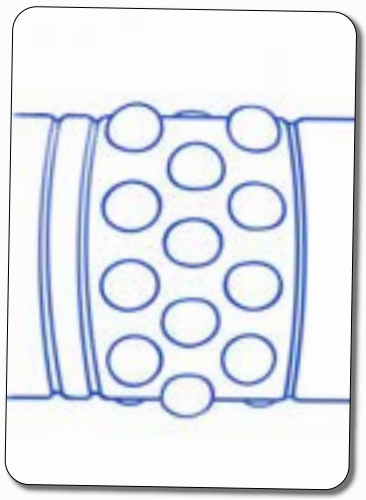
MAKE YOUR DEELDO

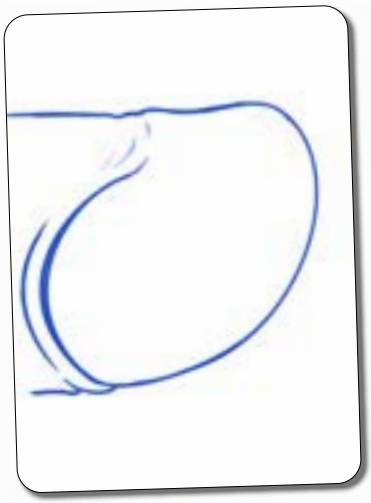
Using a pen or a marker, you may customize the 3 blank cards in the deck with your personalized Deeldos.

Nothing compares to seeing your friend’s face on a Deeldo card.

Have fun.







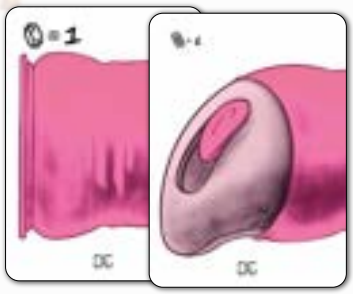
REGULACION

Soon on gamefound

CÓMPRALO AHORA

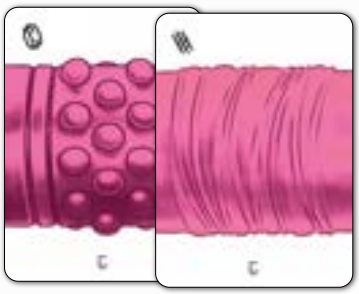
CONTENIDO DEL JUEGO

Dentro del juego encontrarás una baraja de 55 cartas divididas de la siguiente manera:

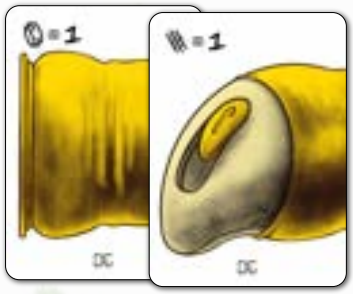

2x

2x

3x

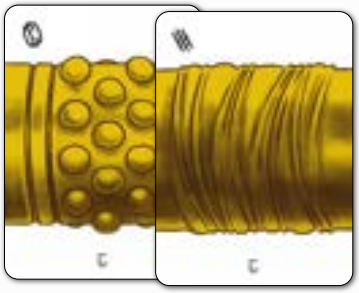

1x 1x

2x

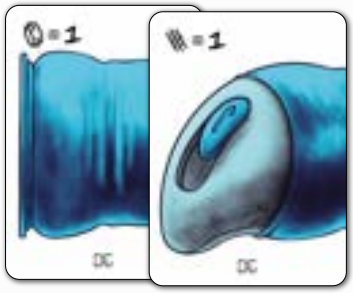

2x

2x

3x

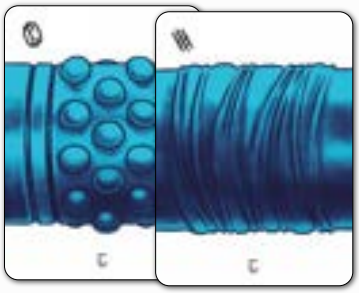

1x 1x

2x

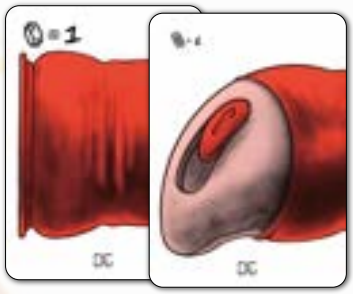

2x

2x

3x

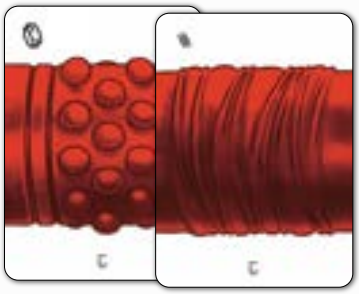

1x 1x

2x


2x

2x

3x


1x 1x

2x

PREPARACION DEL JUEGO

- Determina al azar el jugador que repartirá las cartas.
- Baraja el mazo y reparte **3 cartas** a cada jugador en contra de las agujas del reloj a cada jugador. El jugador de su derecha será el primero de turno.
-

RONDA DE JUEGOS

El turno de juego de cada jugador se desarrolla en **3 fases**:

En esta primera fase del turno el jugador puede elegir entre:

- Robar **2 cartas** de la parte superior del mazo.
- Tomar todas las cartas de cualquier color de la pila de descartes.

Después de robar, el jugador puede optar por dejar cualquier número de cartas. Si decide no jugar ninguna carta, pasa a la siguiente fase.

En este momento el jugador debe descartar una carta para terminar su turno.
Los descartes deben colocarse boca arriba en frente al mazo de juego.
Cuando el mazo de juego se agote, baraja los descartes para formar un nuevo mazo de juego.
Si no hay descartes para formar un nuevo mazo, la partida termina.
Ningún jugador puede tener **más de 4 cartas en su mano** al final de su turno, por lo que las cartas sobrantes deben ser descartadas.

TIPOS DE CARTAS

En Deeldo hay 3 tipos diferentes de cartas:

- **Base**, tiene la inscripción en la parte inferior: DE
- **Central**, tiene la inscripción en la parte inferior: E
- **Final**, tiene la inscripción en la parte inferior: LDO

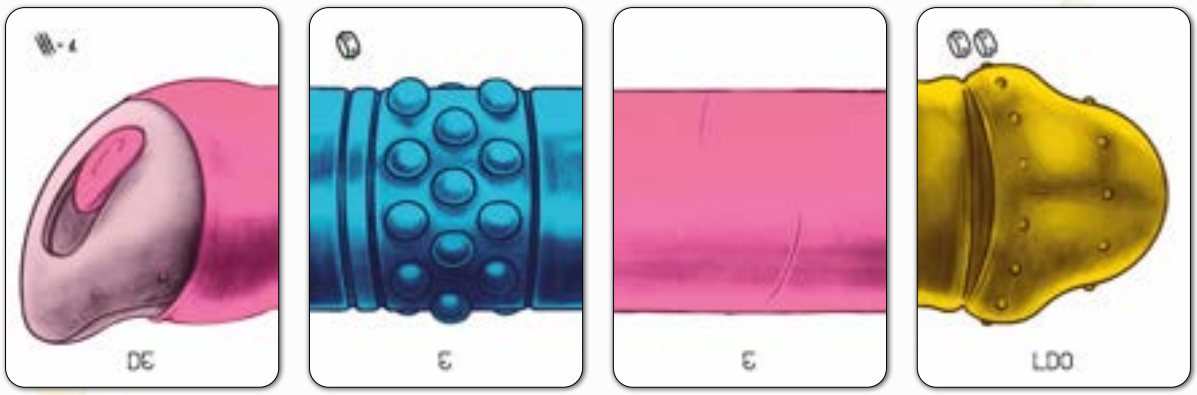
Cada una de estas cartas tiene diferentes formas y colores.

CREACION DEL DEELDO

La creación debe seguir los siguientes puntos:

- La construcción de un Deeldo debe partir siempre de la base.
- Un Deeldo sólo se considera "terminado" cuando tiene una base, al menos una parte central y un final.
- Cada Deeldo solamente puede tener una base y un final.
- Se puede jugar con un máximo de 2 bases (para conformar 2 Deeldo diferentes).
- Se puede añadir cualquier número de piezas centrales para crear diferentes longitudes y combinaciones de Deeldo.
- No se pueden añadir cartas a un Deeldo terminado; el Deeldo se considera terminado únicamente cuando se añade la parte final. - Las cartas jugadas no pueden cambiarse ni moverse de ninguna manera.

Ejemplo de Deeldo completo



FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador completa 2 Deeldo, todos los demás jugadores terminan su turno antes de pasar al conteo de puntos. El juego también termina cuando se acaba la baraja y no hay descartes para formar un nuevo mazo.

Condiciones de la victoria

El jugador con más puntos al final de la partida gana.

En caso de empate, gana el jugador con el Deeldo más largo.

En caso de un nuevo empate, gana el jugador que haya jugado más cartas del mismo color dentro de su Deeldo completo.

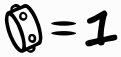
Contar los puntos

- Un Deeldo vale 1 punto por cada carta que contenga.
- Un Deeldo formado por todas las cartas del mismo color obtiene 2 puntos adicionales.
- Un Deeldo formado por 4 cartas de diferentes colores obtiene 2 puntos adicionales.
- Además, los símbolos de ciertas tarjetas pueden utilizarse para ganar puntos adicionales.

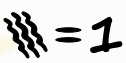
Símbolos de Puntos Extra

Símbolo Clavo

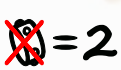
Símbolo Vibración



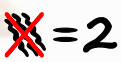
El Deeldo vale 1 punto adicional por cada Símbolo Clavo que tiene en su interior. El símbolo de la carta base no constituye una puntuación.



El Deeldo vale 1 punto adicional por cada Símbolo Vibración que tiene en su interior. El símbolo de la carta base no constituye una puntuación.



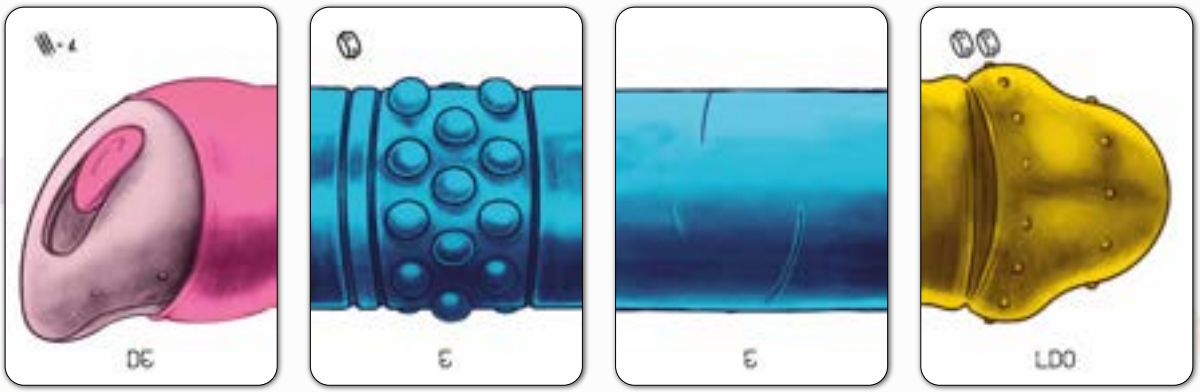
El Deeldo vale 2 puntos adicionales si no hay símbolos Clavo.



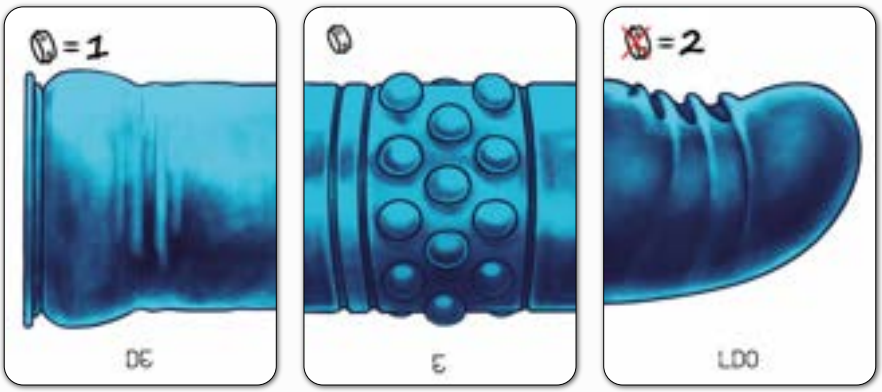
El Deeldo vale 2 puntos adicionales si no hay símbolos Vibración.

EJEMPLOS DE CÁLCULO DE LOS PUNTOS

Tomemos como ejemplo el siguiente Deeldo y veamos cómo calcular su valor de puntuación. Primero contamos de cuántas cartas consta el Deeldo, en este caso 4 piezas, por lo que empezamos con una puntuación base de **4 puntos**. Ahora veamos si hay algún símbolo que indique poderes especiales. La base de este Deeldo tiene un ***símbolo Vibración*** =1. Esto significa que si hay otras cartas con el ***símbolo Vibración*** dentro del Deeldo añadimos 1 punto más por cada símbolo. Como no hay otros símbolos Vibración, no debemos añadir ningún punto adicional. Así que este Deeldo vale **4 puntos**.



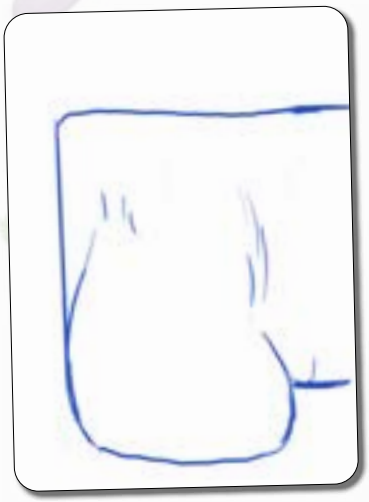
Calculemos ahora la puntuación de otro Deeldo. Este Deeldo se compone de 3 cartas, por lo que empezamos con una puntuación base de **3 puntos**. Cómo está formado por todas las cartas del mismo color, añadimos **2 puntos** adicionales. En la base de este Deeldo hay un ***símbolo Clavo*** =1. Como hay una carta con un ***símbolo Clavo*** en el centro añadimos **1 punto** adicional. Así que la puntuación de este Deeldo es de **6 puntos**.

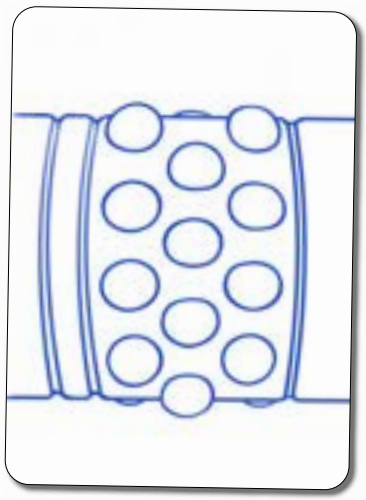


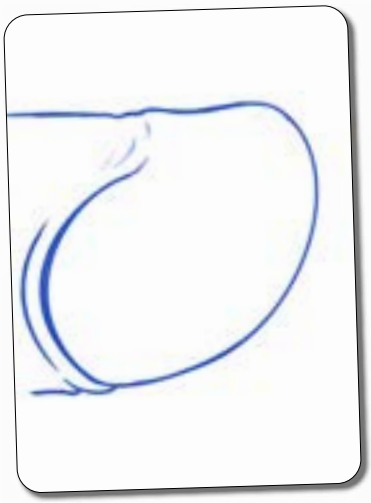
HAGA SU DEELDO

Coge tu bolígrafo, rotuladores, las 3 cartas en blanco del mazo y dibuja tus piezas personalizadas de Deeldo. Nada hace más mágica una noche que ver a un Deeldo cuya cabeza es la cara de un amigo.

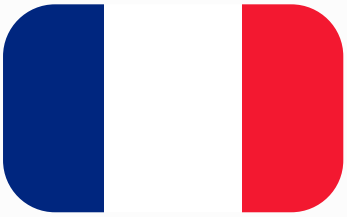
¡Diviértete!







RÉGULATION

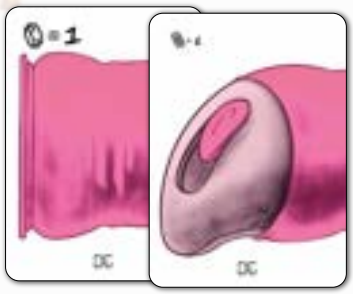


Soon on gamefound

ACHETEZ-LE MAINTENANT

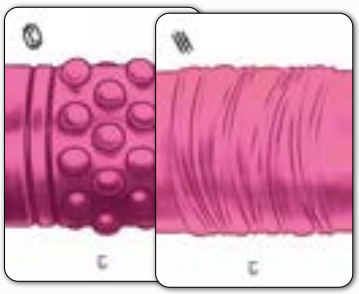
CONTENU DU JEU

À l'intérieur du jeu, vous trouverez un jeu de 55 cartes réparties comme suivant:



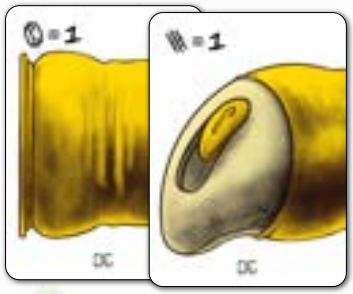
2x 2x

3x



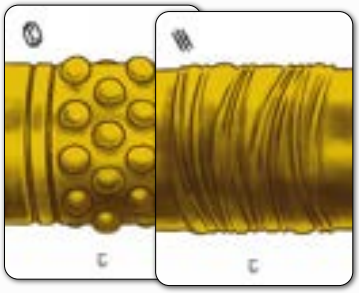
1x 1x

2x



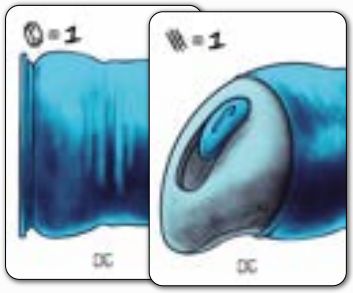
2x 2x

3x



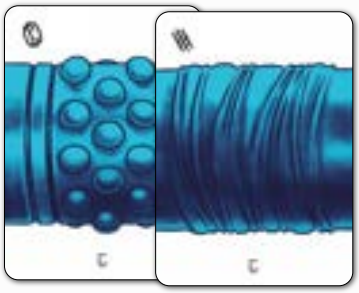
1x 1x

2x



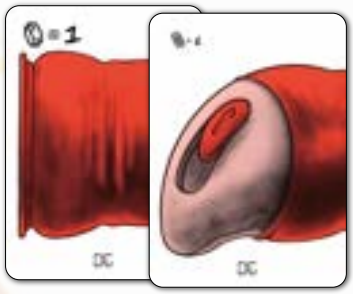
2x 2x

3x



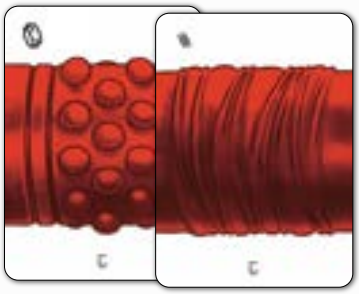
1x 1x

2x



2x 2x

3x



1x 1x

2x

PRÉPARATION DU JEU

- Déterminez au hasard le joueur qui distribuera les cartes.
- Il mélange le jeu et distribue **3 cartes** à chaque joueur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur à sa droite sera le premier à prendre son tour.

TOUR DE JEU

Le tour de chaque joueur se déroule en 3 phases:

Dans cette première phase du tour, le joueur peut choisir entre :

- Tirer 2 cartes du dessus de la pioche.
- Prendre toutes les cartes de n'importe quelle couleur de la pile de défausse.

Après avoir tiré, le joueur peut décider de poser un nombre quelconque de cartes sur le tapis. S'il décide de ne pas jouer de cartes, il passe à la phase suivante.

À ce stade, le joueur doit défausser une carte pour terminer son tour.
Les défausses doivent être placées face visible devant la pioche.
Lorsque le deck de jeu se termine, mélangez les défausses présentes pour former un nouveau deck de jeu. S'il n'y a pas de défausse sur le sol pour former une nouvelle pioche, le jeu se termine.
Aucun joueur ne peut avoir **plus de 4 cartes en main** à la fin de son tour, les cartes excédentaires doivent donc être défaussées.

TYPES DE CARTES

Il existe 3 types de cartes différents dans Deeldo:

- **Basique,** il est marqué en bas: DE
- **Central,** comporte les mots: E
- **Final,** qui est marqué. LDO

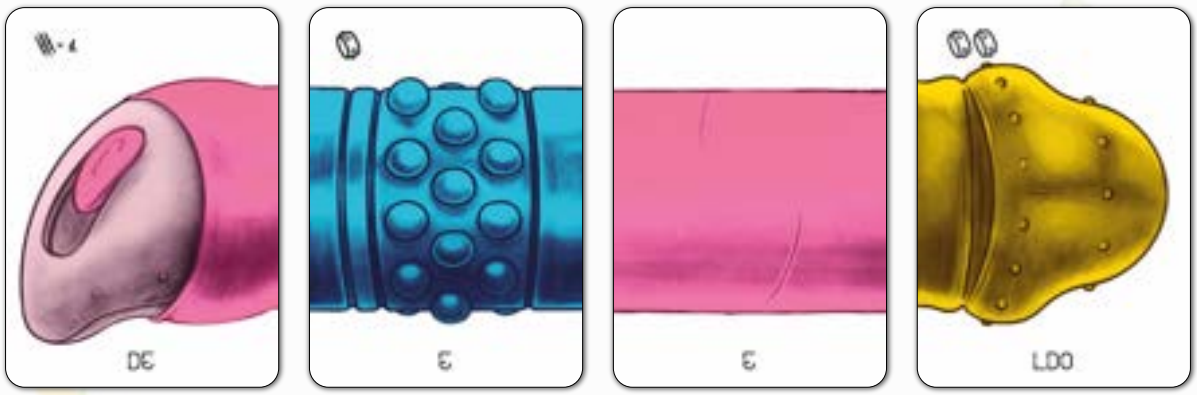
Chacune de ces cartes se présente sous des formes et des couleurs différentes.

CRÉATION DE DEELDO

La création doit suivre les étapes suivantes :

- La construction d'un Deeldo doit toujours commencer par la base.
- Un Deeldo n'est considéré comme "fini" que lorsqu'il a une base, au moins une partie médiane et une finale.
- Chaque Deeldo ne peut avoir qu'une base et une extrémité.
- Un maximum de 2 bases peut être joué (pour constituer 2 Deeldo différents).
- Un nombre illimité de pièces centrales peut être ajouté pour créer différentes longueurs et combinaisons de Deeldo.
- Aucune carte ne peut être ajoutée à un Deeldo terminé ; le Deeldo n'est considéré comme terminé que lorsque la dernière partie est ajoutée.
- Les cartes jouées ne peuvent pas être modifiées ou déplacées de quelque manière que ce soit.

Exemple d'un Deeldo complet:



FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un joueur termine 2 Deeldo, tous les autres joueurs terminent leur tour avant de passer au décompte des points. Le jeu se termine également lorsque le jeu de cartes est épuisé et qu'il n'y a pas de défausse sur le sol pour former un nouveau jeu.

Conditions de victoire

ELe joueur qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.
En cas d'égalité, le joueur ayant le Deeldo le plus long gagne.
En cas de nouvelle égalité, le joueur qui a joué le plus de cartes de la même couleur dans son Deeldo complet gagne.

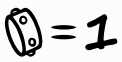
Décompte des points

- Un deeldo vaut 1 point pour chaque carte qui le compose.
- Un deeldo composé de toutes les cartes de la même couleur obtient 2 points supplémentaires.
- Un Deeldo composé de 4 cartes de couleurs différentes rapporte 2 points supplémentaires.
- En outre, les symboles figurant sur certaines cartes vous permettront d'obtenir des points bonus supplémentaires.

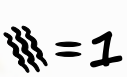
Symboles de points bonus

Symbole de clou

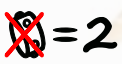
Symbole de vibration



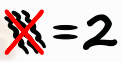
Le Deeldo vaut 1 point supplémentaire pour chaque symbole de clou qui s'y trouve. Le symbole de la carte de base ne rapporte pas de points.



Le Deeldo vaut un point supplémentaire pour chaque symbole de vibration qu'il contient. Le symbole figurant sur la carte de base ne donne pas de points.



Le deeldo vaut 2 points supplémentaires s'il ne contient aucun symbole de clou.

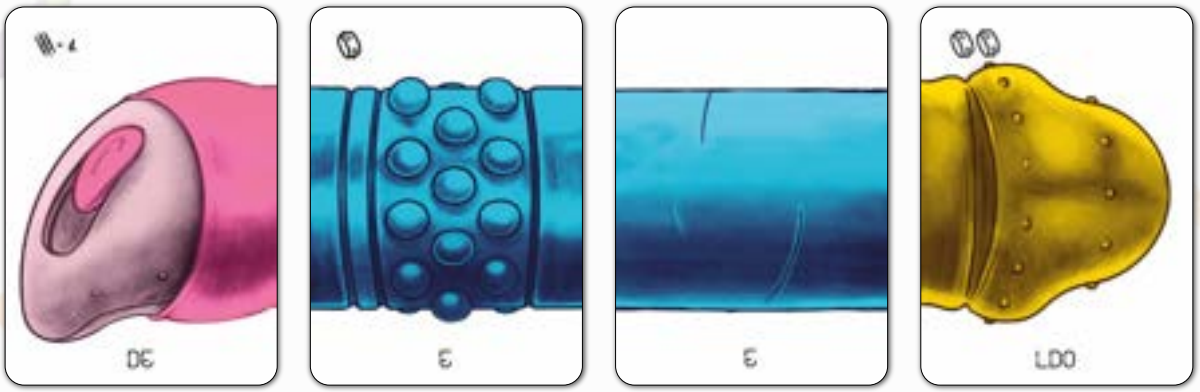


Le Deeldo vaut 2 points supplémentaires s'il ne contient pas de symboles de vibration.

EXEMPLES DE CALCUL DE SCORE

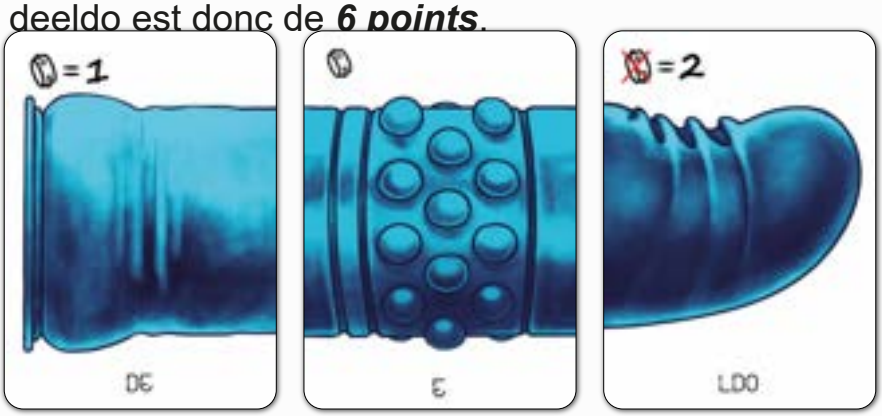
Prenons l'exemple du Deeldo suivant et voyons comment calculer sa valeur de score. Tout d'abord, nous comptons le nombre de cartes qui composent le Deeldo, dans ce cas 4 pièces, nous commençons donc avec un score de base de **4 points**. Voyons maintenant s'il y a des icônes indiquant des pouvoirs spéciaux. La base de ce Deeldo comporte un ***symbole de vibration*** =1. Cela signifie que s'il y a d'autres cartes avec un ***symbole de vibration*** à l'intérieur du Deeldo, nous ajoutons 1 point supplémentaire pour chaque symbole. Comme il n'y a pas d'autres symboles de vibration, nous ne devons pas ajouter de points de bonus.

Donc ce Deeldo vaut ***4 points***.



Calculons maintenant le score d'un autre Deeldo.
Ce Deeldo est composé de 3 cartes, nous commençons donc avec un score de base de **3 points**. Comme il est constitué de toutes les cartes de la même couleur, nous ajoutons 2 points supplémentaires. Sur la base de ce Deeldo il y a un ***symbole de clou*** =1, ayant une carte avec un ***symbole de clou*** au milieu nous ajoutons ***1 point*** supplémentaire.

Le total de ce deeldo est donc de ***6 points***.

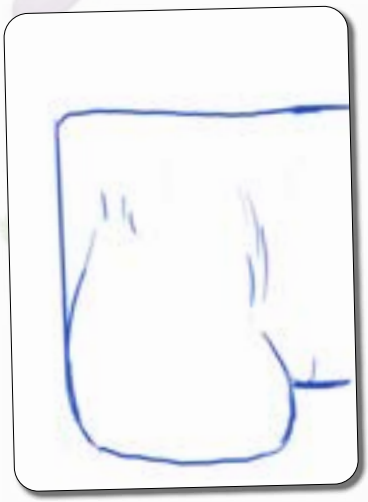


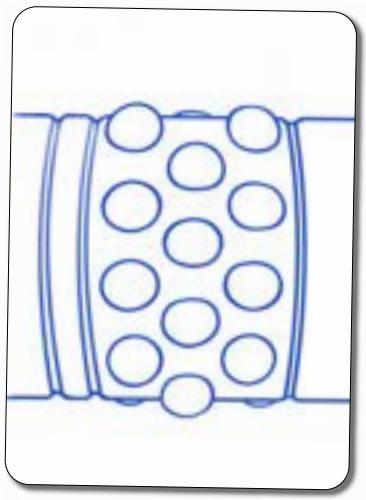
FAITES VOTRE DEELDO

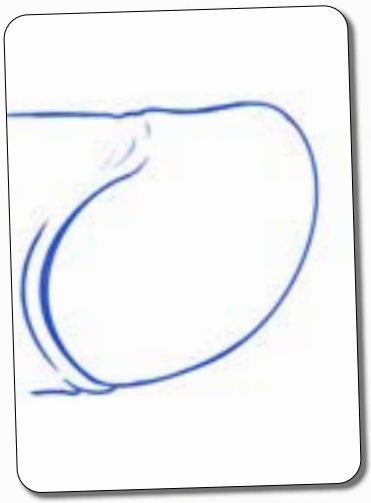
Prenez votre stylo, vos marqueurs et les 3 cartes vierges du jeu et dessinez vos propres pièces Deeldo.

Rien ne rend une soirée plus magique que de voir un Deeldo dont la tête est le visage d'un ami.

Amusez-vous bien.







VERORDNUNG

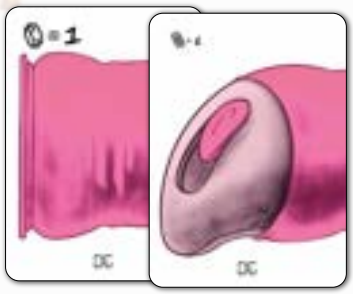
2-6 10-20 18+

Soon on gamefound

KAUF ES JETZT

SPIELINHALT

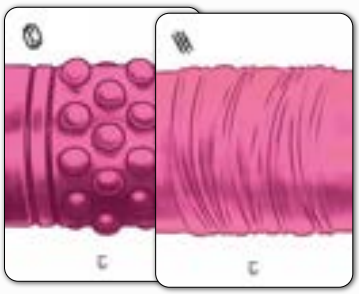
In der Verpackung des Spiels finden Sie ein Kartendeck mit 55 Karten, die wie folgt aufgeteilt sind:



2x

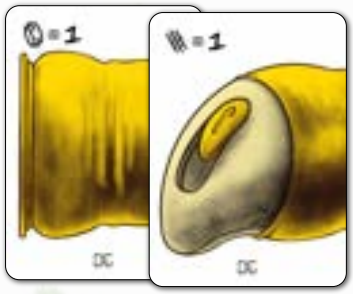
2x

3x



1x 1x

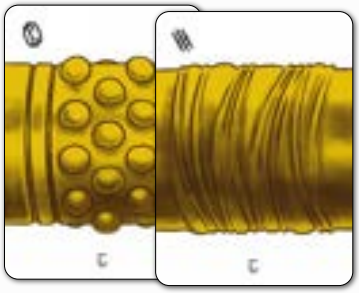
2x



2x

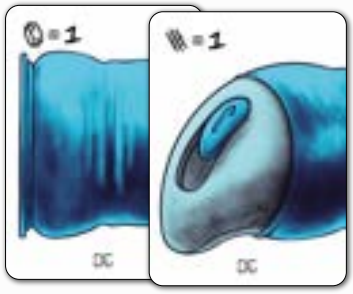
2x

3x



1x 1x

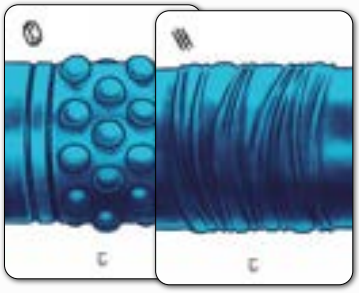
2x



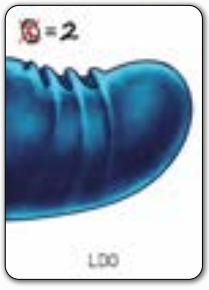
2x

2x

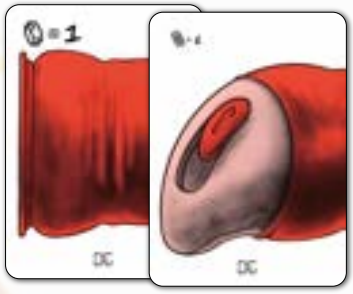
3x



1x 1x



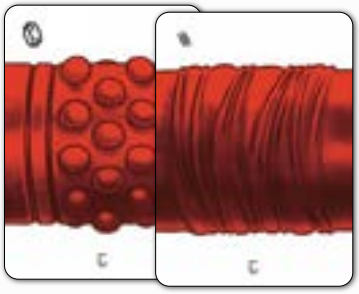
2x



2x

2x

3x



1x 1x

2x

VORBEREITUNG DES SPIELS

- Bestimmen Sie zufällig den Spieler, der die Karten austeilen wird.
- Er wird die Karten mischen und an jeden Spieler **3 Karten** gegen den Uhrzeigersinn austeilen. Der Spieler zu seiner Rechten ist der erste, der handelt.

SPIEL DREHEN

Jeder Spieler ist in 3 Phasen am Zug:

In dieser ersten Phase des Zuges kann der Spieler wählen zwischen:
- Ziehe 2 Spielkarten vom oberen Ende des Decks.
- Nimm alle Spielkarten einer beliebigen Farbe vom Ablagestapel.

Nach dem Ziehen kann der Spieler entscheiden, ob er eine beliebige Anzahl von Karten auf den Boden legt. Wenn er sich entscheidet, keine Karten zu spielen, geht er in die nächste Phase über.

An diesem Punkt muss der Spieler eine Karte ablegen, um seinen Zug zu beenden.
Abgelegte Karten müssen offen vor den Kartensatz gelegt werden.
Wenn der Spielsatz aufgebraucht ist, mische die abgelegten Karten, um einen neuen Spielsatz zu bilden. Wenn keine Karten mehr auf dem Boden liegen, um einen neuen Kartensatz zu bilden, endet das Spiel.Kein Spieler darf am Ende seines Zuges **mehr als 4 Karten auf der Hand haben**, überschüssige Karten müssen also abgeworfen werden.

ARTEN VON KARTEN

Es gibt 3 verschiedene Kartenarten in Deeldo:

- **- Basis,** die unten markiert mit DE ist.
- **Mitte,** die das Wort E hat.
- **F- Finale,** die markiert mit LDO ist.

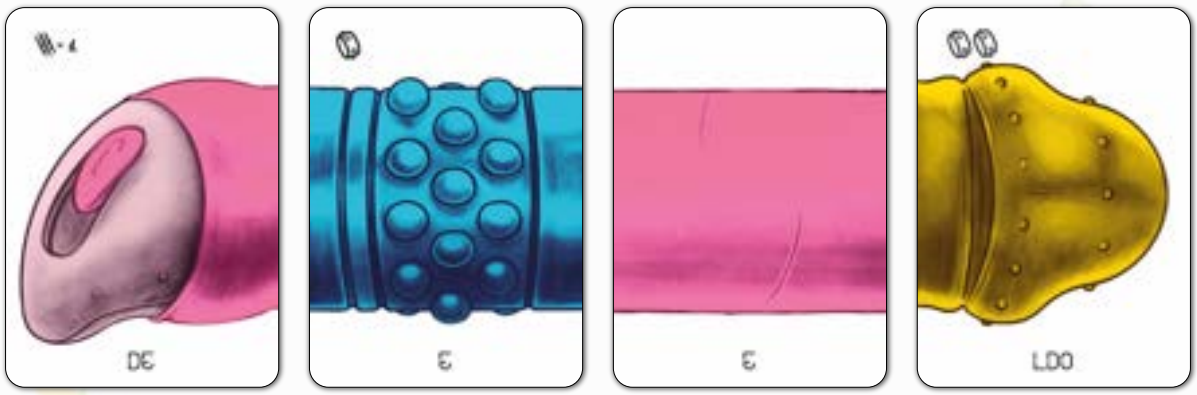
Jede dieser Karten erscheint in verschiedenen Formen und Farben.

GESTALTUNG DES DEELDO

Bei der Erstellung musst du die folgenden Punkte beachten:

- Die Entwicklung eines Deeldo muss immer von der Basis aus beginnen.
- Ein Deeldo gilt erst dann als "fertig", wenn es eine Basis, mindestens einen Mittelteil und ein Ende hat.
- Jedes Deeldo kann nur eine Basis und ein Ende haben.
- Es können maximal 2 Basen gespielt werden (um 2 verschiedene Deeldos zu bilden).
- Es können beliebig viele Mittelstücke hinzugefügt werden, um verschiedene Längen und Kombinationen von Deeldo zu schaffen.
- Einem fertigen Deeldo können keine Spielkarten hinzugefügt werden; das Deeldo gilt erst dann als fertig, wenn das Endteil hinzugefügt wird.
- Gespielte Karten dürfen nicht verändert oder verschoben werden.

Beispiel für ein vollständiges Deeldo:



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 2 Deeldos vollendet hat, alle anderen Spieler beenden ihren Zug, bevor sie mit der Punktezählung fortfahren. Das Spiel endet auch, wenn der Kartensatz leer ist und keine Karten mehr auf dem Boden liegen, aus denen ein neuer Satz gebildet werden kann.

Siegbedingungen

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.
Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem längsten Deeldo.
Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt der Spieler, der innerhalb seines kompletten Deeldos die meisten Karten der gleichen Farbe gespielt hat.

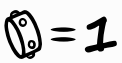
Punkte zählen

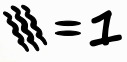
- Ein Deeldo ist einen Punkt für jede seiner Karten wert.
- Ein Deeldo, das aus allen Karten der gleichen Farbe besteht, erhält 2 Extrapunkte.
- Ein Deeldo, das aus 4 verschiedenfarbigen Karten besteht, bekommt 2 Extrapunkte.
- Außerdem bringen dir die Symbole auf bestimmten Karten zusätzliche Bonuspunkte.

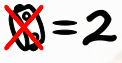
Bonuspunkte-Symbole

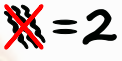
Ziernagel-Symbol

Vibrationssymbol


Das Deeldo ist zusätzlich 1 Punkt für jedes Ziernagel-Symbol wert. Das Symbol auf der Basiskarte zählt nicht als Punktzahl.


Das Deeldo ist zusätzlich 1 Punkt für jedes Vibrationssymbol drin wert. Das Symbol auf der Basiskarte wird nicht gewertet.


Das Deeldo ist 2 zusätzliche Punkte wert, wenn es keine Ziernagel-Symbole enthält.

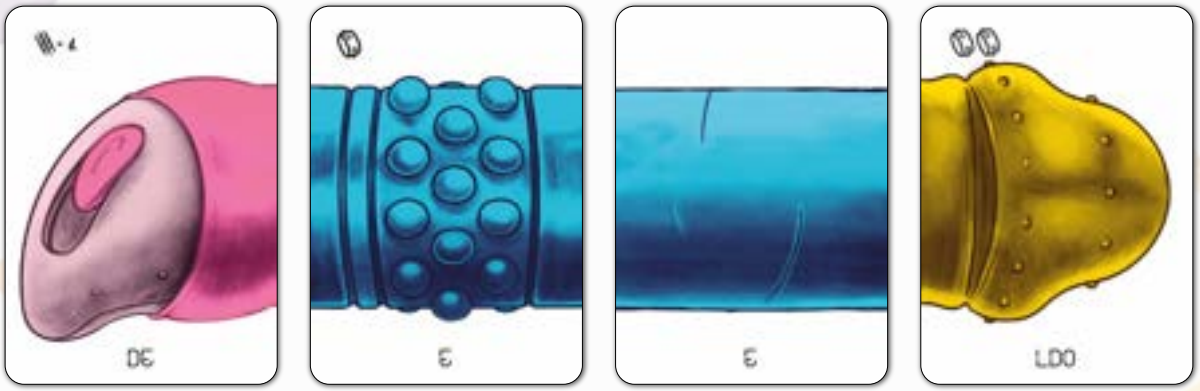

Das Deeldo ist 2 zusätzliche Punkte wert, wenn keine Vibrationssymbole darauf zu sehen sind.

BEISPIELE FÜR DIE PUNKTEBERECHNUNG

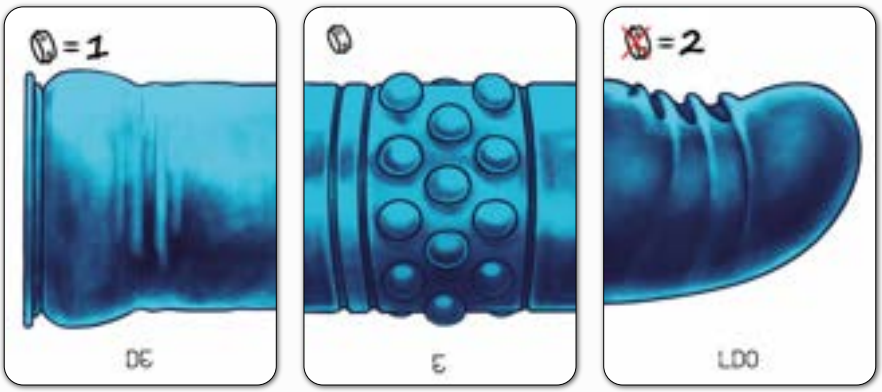
Nehmen wir das folgende Deeldo als Beispiel und sehen wir uns an, wie man seinen Punktwert berechnet.
Zuerst zählen wir, aus wie vielen Karten das Deeldo besteht, in diesem Fall 4 Stück, also beginnen wir mit einem Basiswert von **4 Punkten**.

Jetzt wollen wir sehen, ob es ***Symbole gibt*** =1, die besondere Fähigkeiten anzeigen.
Auf der Basis dieses Deeldo befindet sich ein Vibrationssymbol. Das heißt, wenn es im Deeldo noch andere Karten mit einem Vibrationssymbol gibt, addieren wir für jedes ***Symbol*** 1 Extrapunkt. Da es keine anderen Vibrationssymbole gibt, sollten wir keine Bonuspunkte hinzufügen.

Dieser Deeldo ist also **4 Punkte** wert.



Lass uns nun die Punktzahl eines anderen Deeldo berechnen.
Dieses Deeldo besteht aus 3 Karten, also starten wir mit einem Basiswert von **3 Punkten**. Da sie aus allen Karten der gleichen Farbe besteht, fügen wir **2 zusätzliche Punkte** hinzu. Auf der Basis dieses Deeldos befindet sich ein ***Ziernagel-Symbol*** =1.
Wenn du eine Karte mit einem ***Ziernagel-Symbol*** in der Mitte hast, erhältst du 1 Extrapunkt. Daher beträgt die Punktzahl für dieses Deeldo **6 Punkte**.

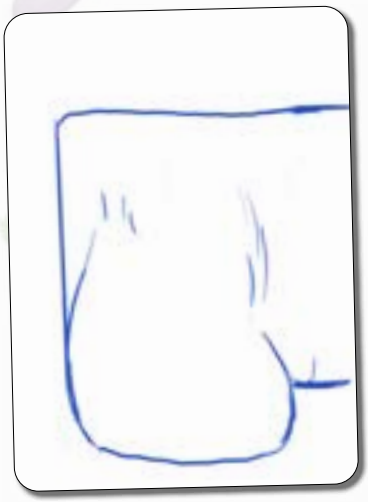


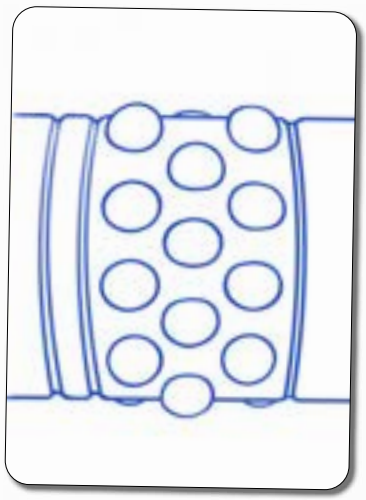
FAITES VOTRE DEELDO

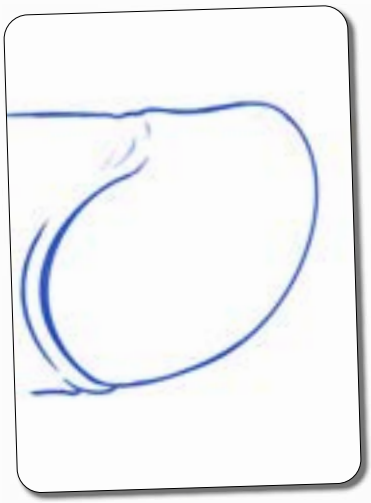
Prenez votre stylo, vos marqueurs et les 3 cartes vierges du jeu et dessinez vos propres pièces Deeldo.

Rien ne rend une soirée plus magique que de voir un Deeldo dont la tête est le visage d'un ami.

Amusez-vous bien.







REGULAMENTO

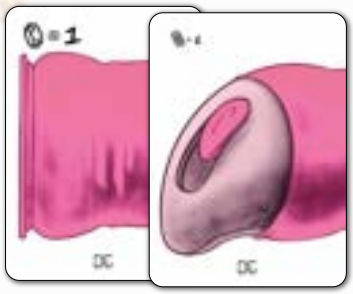
2-6 10-20 18+

Soon on gamefound

COMPRE AGORA

COMPONENTES DO JOGO

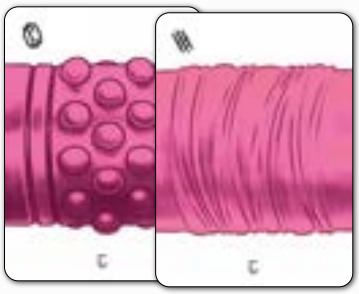
O Jogo é composto de 1 baralho com 55 cartas, assim sub-dividido:



2x

2x

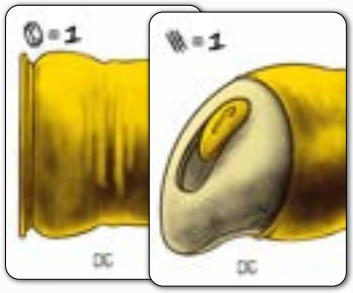
3x



1x

1x

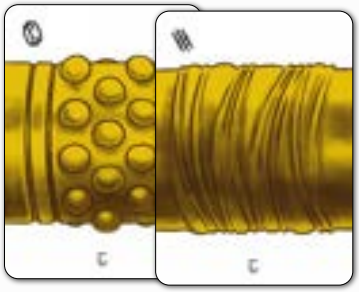
2x



2x

2x

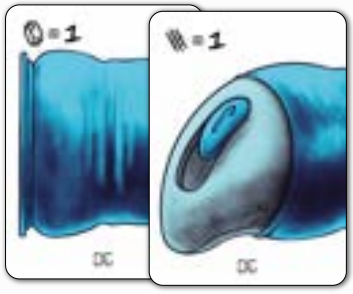
3x



1x

1x

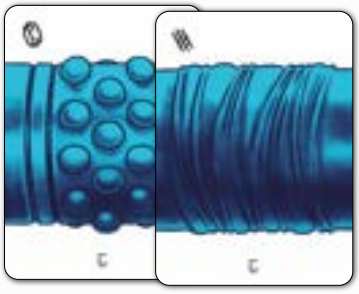
2x



2x

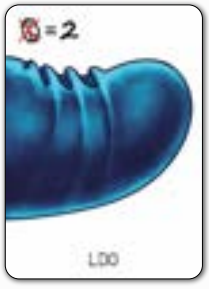
2x

3x

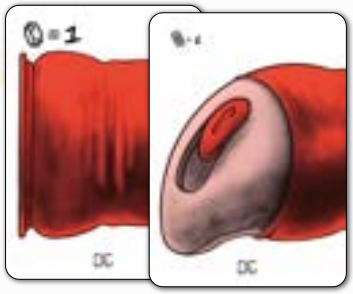


1x

1x



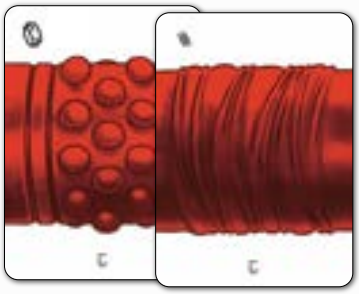
2x



2x

2x

3x



1x

1x

2x

REGRAS DO JOGO

- Definir à sorte o jogador que fará a distribuição das cartas.
- O mesmo jogador deverá embaralhar as cartas e distribuir **3 cartas** a cada jogador no sentido anti-horário. O jogador à sua direita será o primeiro da rodada.

TURNO DO JOGO

O turno de jogo de cada jogador se desenvolve em 3 fases:

Nesta primeira fase do turno o jogador pode escolher entre:

- Pegar 2 cartas do topo do baralho.
- Pegar todas as cartas de uma mesma cor, de sua escolha, da pilha de descarte.

Depois de ter pagado as cartas do baralho (seja do maço ou da mesa de descarte), o jogador pode decidir colocar qualquer número de cartas na mesa. Se ele decidir não jogar nenhuma carta, ele passa para a próxima etapa.

O jogador deve descartar obrigatoriamente uma carta para terminar o seu turno.Os descartes são colocados virados para cima ao lado do baralho de compra. Quando o baralho acabar, embaralhe os descartes existentes para formar um novo baralho. Se não houver descartes na mesa para formar um novo maço, o jogo termina.

Nenhum jogador pode ter **mais de 4 cartas na mão** no final de seu turno, portanto, as cartas em excesso devem ser descartadas.

TIPOS DE CARTAS

Em Deeldo existem 3 tipos diferentes de cartas:

- **Base**, possui na parte inferior a inscrição: DE
- **Central**, possui na parte inferior a inscrição: E
- **Final**, possui na parte inferior a inscrição: LDO

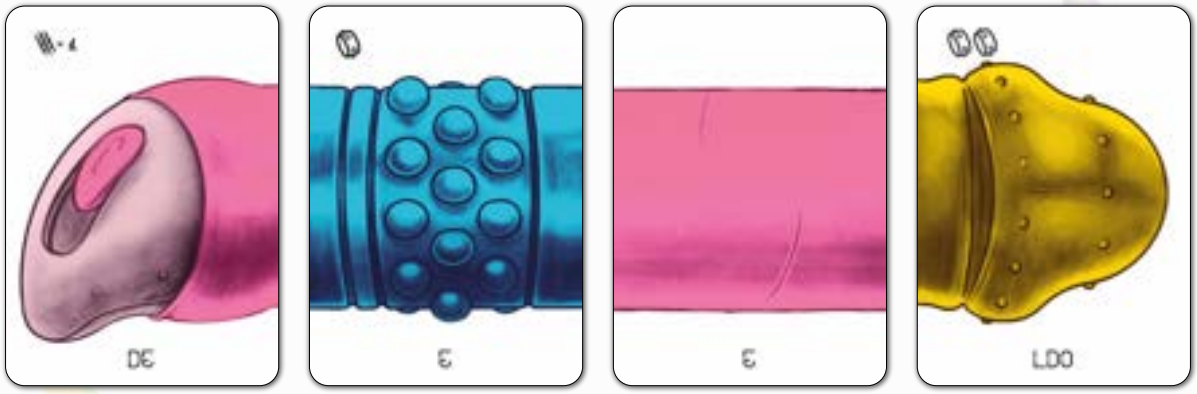
As cartas tem diferentes formas e cores.

CRIAÇÃO DO DEELDO

A criação deve seguir os seguintes pontos:

- A construção de um Deeldo deve começar sempre pela base.
- Um Deeldo é considerado "acabado" somente quando possui uma base, pelo menos uma parte central e uma final.
- Cada Deeldo só pode ter uma base e uma final.
- No máximo 2 bases podem ser jogadas (para formar 2 Deeldo diferentes).
- Pode-se adicionar qualquer numero de cartas “central” para criar diferentes comprimentos e combinações de Deeldo.
- Não se pode adicionar cartas a um Deeldo finalizado; o Deeldo é considerado concluído somente quando a parte final é adicionada a ele.
- As cartas jogadas não podem ser modificadas ou movidas de forma alguma.

Exemplo de um Deeldo completo:



FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador completa 2 Deeldo, todos os outros jogadores terminam o seu turno antes de passar para a contagem dos pontos.
O jogo também termina quando o baralho de cartas acaba e não há mais descartes na mesa para formar um novo baralho.

Condições de vitória

O jogador com mais pontos no final do jogo, vence.
Em caso de empate, vence o jogador com o Deeldo mais longo.
Em caso de mais um empate , vence o jogador que tiver jogado mais cartas da mesma cor em seu Deeldo completo.

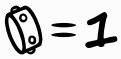
Contagem dos pontos

- O Deeldo vale 1 ponto para cada carta que o compõe.
- Um Deeldo formado por todas as cartas da mesma cor ganha 2 pontos extras.
- Um Deeldo formado por 4 cartas, todas de cores diferentes, ganha 2 pontos extras.
- Além disso, é possível ganhar outros pontos extras, usando os símbolos de algumas cartas.

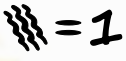
Símbolos de Pontos extras

Símbolo Pino

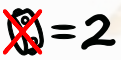
Símbolo Vibração



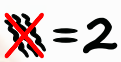
O Deeldo vale 1 ponto adicional para cada Símbolo Pino contido no seu interior. O símbolo nas cartas básicas não constitui uma pontuação.



O Deeldo vale 1 ponto adicional para cada Simbolo Vibração contido no seu interior. O símbolo nas cartas básicas não constitui uma pontuação.



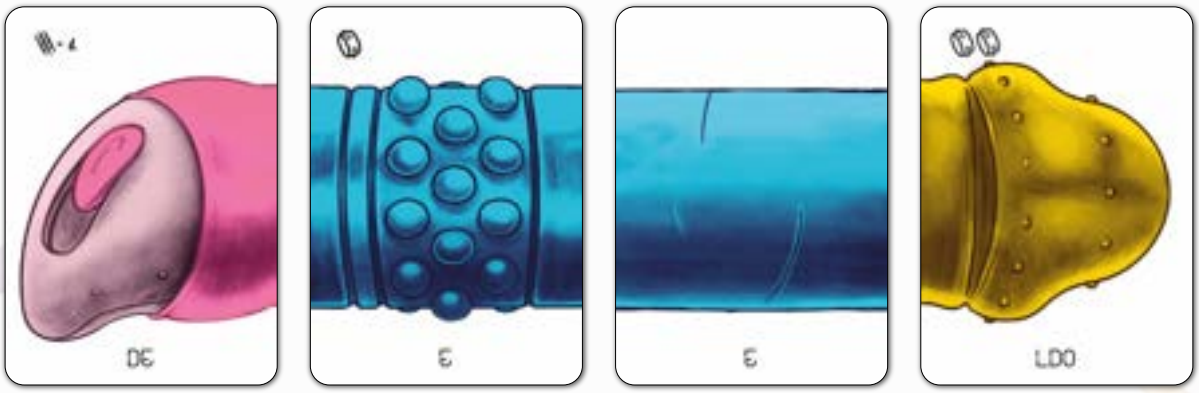
O Deeldo vale 2 pontos adicionais se não houver símbolos Pino.



O Deeldo vale 2 pontos adicionais se não houver símbolos Vibração.

EXEMPLOS DE CÁLCULO DE PONTUAÇÃO

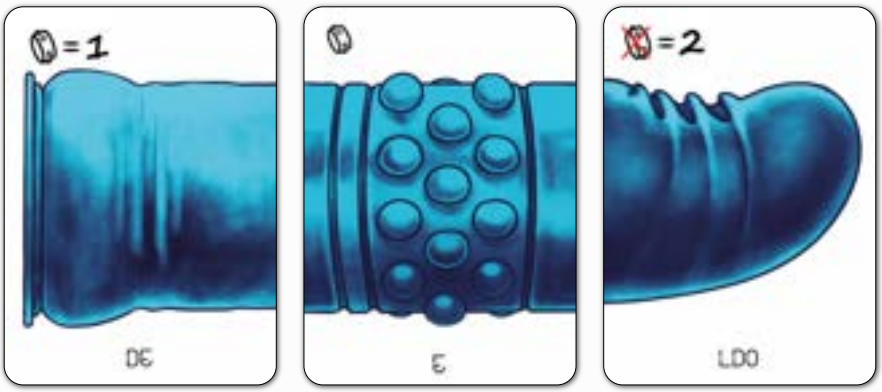
Pegamos o seguinte Deeldo como exemplo para calcular seu valor de pontuação. Primeiro contamos de quantas cartas o Deeldo é composto, neste caso de 4 peças, e então começamos com uma pontuação base de **4 pontos**. Agora vejamos se existem ícones que indicam poderes especiais. A base deste Deeldo tem um ***Símbolo Vibração*** =1. Isso significa que se houver outras cartas com o ***Símbolo Vibração*** dentro do Deeldo, adicionaremos mais **1 ponto** para cada símbolo. Não havendo outros símbolos Vibração, não devemos adicionar pontos extras. Então este Deeldo vale **4 pontos**.



Calculemos agora a pontuação de outro Deeldo.

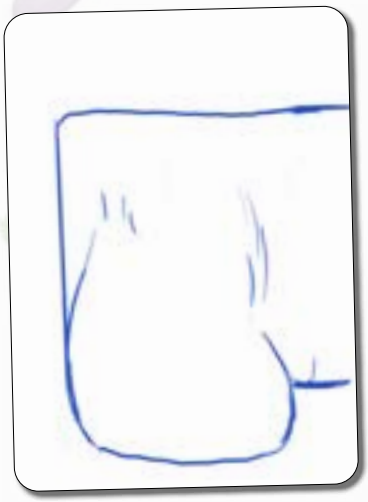
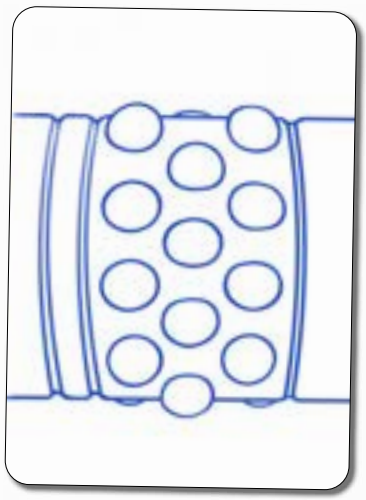
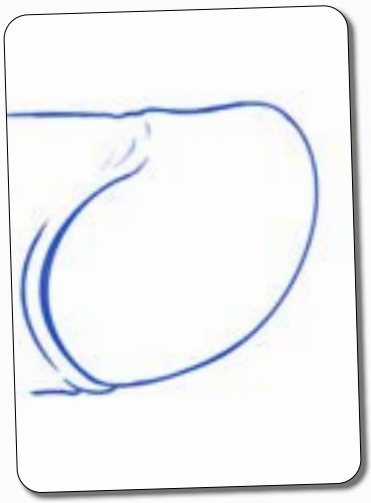
Este Deeldo é composto por 3 cartas, por isso começamos com uma pontuação base de **3 pontos**. Como é formado por todas as cartas da mesma cor, adicionamos ***2 pontos extras***. Na base deste Deeldo tem um ***Símbolo Pino*** =1. Como existe uma carta com o ***Simbolo Pino*** no centro adicionamos **1 ponto** extra.

Portanto a pontuação para este Deeldo é de **6 pontos**.



MAKE YOUR DEELDO

Pegue a sua caneta, canetinhas,marcadores, as 3 cartas em branco do baralho e desenhe as suas peças personalizadas de Deeldo.

Nada torna uma noite mais mágica do que ver um Deeldo cuja cabeça é o rosto de um amigo.

Divirta-se.